

Weltenretter gesucht

Technomage

Sunflowers verpasst dem Technomage den letzten Schliff, bevor er seine Heimatwelt retten darf – mit im Gepäck sind knackige Rätsel und wunderschöne Filmsequenzen.

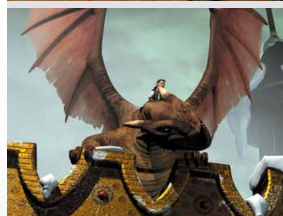
Lange war es auf Tauchstation. Doch nach einigen Verzögerungen in der Entwicklung meldet sich **Technomage**, das Action-Rollenspiel von Sunflowers, endlich zurück. Und die zusätzliche Entwicklungszeit scheint sich gelohnt zu haben: Todsichie Renderszenen und eine mit Effekten gespickte Grafik-Engine versprechen märchenhafte Abenteuer.

Mit Melvin unterwegs

Die Straßen des heimischen Dörfchens werden spärlich von geschickt platzierten Lichtquellen beleuchtet, als Sie mit Ihrer Spielfigur Melvin aufbrechen, um das Märchenreich Gothos vor dem Untergang zu bewahren. Per Tastatur steuern Sie Ihren Helden, von dem das Schicksal gleich zweier Völker abhängt: Melvin ist ein Mischling aus magiebegabtem Dreamer und technikorientiertem Steamer.

Ein Blick auf die einblendbare Karte zeigt, dass Sie noch ein Stückchen nach Norden wandern müssen, dann erreichen Sie den Ortsausgang – nun muss nur noch die Wache vom Eingang abgelenkt werden. Da taucht urplötzlich eine hinterhältige Ratte auf. Drei Schwertstiche später hat der aggressive Nager das Zeitliche gesegnet. Wenn Sie jetzt nur noch wüs-

Fast ein Film



Die **Videoszenen** sind allesamt atemberaubend schön gerendert und erzählen die märchenhafte Geschichte um Melvin.

sten, wo sich das Schlafmittel für den Wächter befindet...

Rundum verbessert

Mit der Version, die wir vor rund einem Jahr gesehen haben, hat die aktuelle Fassung von **Technomage** nicht mehr viel gemein. Sämtliche Grafiken wurden überarbeitet. Wo vormals dunkelbraune Gewölbe zum Gähnen einluden, herrscht jetzt ein buntes Lichterspiel, das zusammen mit eingesetzten Magieeffekten für wundervolle



Diese Karte zeigt die ganze Welt von Gothos.



Sehr schön sind die **Dschungelwelten** gelungen. Hier muss sich unser Technomage gegen tumbe Riesenhornies wehren.

Beleuchtungsorgien sorgt. In Kombination mit dem stimmungsvollen Soundtrack erzeugt die Grafik ein märchenhaftes Ambiente. Das bildet die Kulisse für eine leckere Mischung aus Actionkämpfen, Knocheinlagen und klassischen Adventure-Rätseln.

Pro Gebiet müssen Sie eine bestimmte Anzahl ineinander verzahnter Aufgaben lösen, um sich dem Levelboss stellen zu können. Der weicht erst geschickten Schwerthieben und kernigen Zaubersprüchen. Um diesen Monstren (darunter Riesenspinnen, Kampfrobotern und

Knochendrachen) gewachsen zu sein, sollten Sie möglichst viele Scharmützel gegen Kleinvieh absolvieren. Und die resultierenden Erfahrungspunkte klug auf die vier Charakterwerte Stärke, Intelligenz, Konstitution und Magie verteilen. Im Laufe der Story treffen Sie auf die kecke Talis, ebenfalls ein Mischling der beiden Rassen, die Ihnen mit gutem Rat zur Seite steht.

Fair Play

Um Kämpfe gar nicht erst in Frust ausarten zu lassen, haben die Entwickler in jedem Spielabschnitt einen Wiederbelebungs-

punkt gesetzt, an dem Sie ohne irgendwelche Nachteile nach dem Ableben wieder ins Spiel zurückgerufen werden. Praktischerweise bleibt der Schaden erhalten, den Sie den Gegnern zugefügt hatten. Das ist an einigen Stellen auch notwendig, denn die Steuerung stört gelegentlich die Übersicht. Da Sie den Blickwinkel der Kamera stets per Hand nachführen müssen, kann ein Monster hinter einer Ecke angreifen, ohne dass Sie es sofort sehen. Bis die Kamera nachgestellt ist, haben Sie schnell ein paar Treffer kassiert. Sunflowers weißt davon und überarbeitet die Steuerung derzeit. In der Endversion soll so etwas nicht mehr passieren.

Auf Zeldas Spuren

Die **Technomage**-Entwickler sind Fans von Nintendos **Zelda**-Reihe, was man im Spiel immer wieder merkt. So sind etli-

che Zwischenspielchen eingebaut, die Melvin absolvieren muss, um an bestimmte Gegenstände zu gelangen. Neben Hüpf- und Spring-Einlagen ist sogar ein kleines Rennspiel in der Feenwelt versteckt. Die Idee dazu hatten ein Leveldesigner und ein Grafiker beim sonn-täglichen Formel-1-Genuss. Flugs machten sich die beiden an die Arbeit – als die Raserei fertig war, wollte sie niemand mehr aus dem Spiel entfernen. Besonderer Gag dabei: Der Kurs wird einem echten Formel-1-Kurs entsprechen. Welcher das sein wird, wollte Sunflowers nicht verraten.

Bis jetzt wurden fünf der neun Welten komplett fertiggestellt, der Rest soll in den kommenden Wochen folgen. Ebenfalls fast beendet sind die Arbeiten an den ultraschicken Rendersequenzen. **MIC**



Die **Riesenspinne** greift gemeinsam mit ihrer flinken Brut an.



Die **Rennstrecke** wurde einem Formel-1-Kurs nachgebildet.



Mit einem schick leuchtendem Blitz setzen wir diesem **Schlangenmonster** zu.

Technomage

Genre: Action-Rollenspiel **Hersteller:** Sunflowers
Termin: November 2000 **Ersteindruck:** Sehr gut

Mick Schnelle: »Technomage verbreitet ein sehr stimmungsvolles Märchenflair und vereint Spielwitz, hübsche Grafik sowie eine schöne Geschichte. Die lustigen Zwischenspielchen sind immer für eine Überraschung gut. Hoffentlich wird die Steuerung noch überarbeitet.«